

# CRACK DOWN™

## LOADING INSTRUCTIONS

### CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

### CBM 64/128 Disk

Type **LOAD""8,1** and press **RETURN**. The game will load and run automatically.

### Spectrum 48/128K, +2 Cassette

Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

### Amstrad/Schneider CPC Cassette

Press the **CTRL** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

### Amstrad/Schneider CPC Disk

Type **RUN'DISK** and press **ENTER**. The game will load and run automatically.

### Atari ST/Amiga

Insert disk and turn on computer. The game will load and run automatically.

## CRACKDOWN PLAYERS GUIDE

After breaking through the main gate Ben and Andy now encounter the Replicants barracks. The keen eyed guards are on constant watch. The Orange guards are masters of Kung-Fu, the Green guards are expert shots.

As Ben and Andy pass the trucks the Kung-Fu masters leap out ready for attack. After making sure they have planted all the bombs they have but seconds to make their way to the next level before the barracks are totally destroyed.

Now Ben and Andy make their way through the underground caverns which lead to the rest of Dr K's fortress. The Green and Orange guards are still hot on your trail but now machine gun carrying bullet proof guards join in the fun. Watch out for the trap doors.

The next level is the refinery, athletic guards with top-of-the-range pistols are out for blood. Things could hot up as some carry flame throwers. Be careful in the water as you could drown.

The fourth level ... you now enter Dr K's transporter room. Be quick through the electric doors. On the far right the guards are transported across the fortress on the huge transportation grid.

Four levels down, twelve more to go ....

## CONTROLS

### CBM

Player 1: Joystick 1      Player 2: Joystick 2  
          **Q** - Super Bomb      ↑ - Super Bomb

**RUN/STOP** - Pause

**S** - Sound on/off

**RESTORE** - Quit when paused.

### Spectrum

Keyboard: **Q** - Up      Sinclair and Kempston  
              **A** - Down      Joystick compatible.  
              **O** - Left      **H** - Pause  
              **P** - Right      **SUPER BOMB** - Hold down **FIRE BUTTON**  
**SPACEBAR** - Fire/M      for two seconds.

Please note in 2 player mode, if Player 1 uses joystick, Player 2 must use keyboard or vice versa.

### Amstrad CPC

Keyboard: **Q** - Up      Joystick compatible  
              **A** - Down      **SUPER BOMB** - Hold down **FIRE BUTTON**  
              **O** - Left      for two seconds.  
              **P** - Right      **H** - Pause  
**SPACEBAR** - Fire.

### Atari ST

Player 1: Joystick 1      Player 2: Joystick 2  
          **ALT** - Super Bomb      **CAPS** - Super Bomb  
          **P** - Pause      **ESC** - Quit

Extra features are awarded as you progress. Watch the screen.

### CBM Amiga

Player 1: Joystick 1      Player 2: Joystick 2  
          Left **ALT** - Super Bomb      Right **ALT** - Super Bomb  
          **P** - Pause      **ESC** - Quit

Extra features are awarded as you progress. Watch the screen.

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan and Crack Down™ and SEGA® (or SEGA™) are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. Manufactured and distributed by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Copyright subsists on this program. Copying, lending or resale by any means is strictly prohibited.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### CBM 64/128 Cassette

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

### CBM 64/128 Disk

Tapez **LOAD""8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

### Spectrum 48/128K, +2 Cassette

Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

### Amstrad/Schneider CPC Cassette

Appuyez sur les touches **CTRL** et petit **ENTER** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

### Amstrad/Schneider CPC Disk

Tapez **RUN'DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

### Atari ST/Amiga

Introduisez le disque et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

## GUIDE DE JEU CRACKDOWN

Après avoir forcé la porte principale, Ben et Andy se retrouvent à présent dans les barraquements des 'Replicants'. Les gardes à la vue perçante sont constamment sur le qui-vive. Les gardes Oranges sont maîtres de Kung Fu, les gardes Verts sont des tireurs experts.

Alors que Ben et Andy dépassent les camions, les maîtres de Kung Fu surgissent, prêts à attaquer. Après avoir vérifié qu'ils ont bien posé toutes les bombes, Ben et Andy n'ont plus que quelques secondes pour se rendre au niveau suivant avant que les barraquements ne soient complètement détruits.

Maintenant, Ben et Andy poursuivent leur chemin à travers les cavernes souterraines qui mènent au reste de la forteresse du Dr. K. Les gardes Verts et Oranges s'acharnent toujours sur vos traces mais à présent, des gardes armés de mitrailleuses et portant des gilets pare-balles se joignent à la fête. Faites attention aux trappes!

Le niveau suivant est la raffinerie, des gardes athlétiques possédant des armes ultra perfectionnées sont là, assoiffés de sang, les choses pourraient bien chauffer, étant donné que certains ont des lance-flammes. Faites attention à l'eau car vous pourriez vous noyer.

Niveau quatre ... vous entrez maintenant dans la pièce des transporteurs du Dr. K., soyez rapide en franchissant les portes électriques. Sur l'extrême droite, vous voyez les gardes être transportés à travers la forteresse sur l'immense grille de transportation.

Quatre niveaux de faits, il n'en reste plus que douze ...

## COMMANDES

### CBM

Joueur 1: Manche à Balai 1      Joueur 2: Manche à Balai 2  
          **Q** - Super Bombe      ↑ - Super Bombe

**RUN/STOP** - Pause

**S** - Son marche/arrêt

**RESTORE** - Quitter en mode pause.

### Spectrum

Clavier: **Q** - Haut      Sinclair et Kempston  
          **A** - Bas      Manche à balai compatible.  
          **O** - Gauche      **H** - Pause  
          **P** - Droite      **SUPER BOMBE** - Appuyez sur le bouton

### FEU

**BARRE D'ESPACEMENT** - Feu      pendant deux secondes.

Remarque: En Mode 2 joueurs, si le joueur 1 utilise le manche à balai, le joueur 2 devra utiliser le clavier, ou vice versa.

### Amstrad CPC

Clavier: **Q** - Haut      Manche à balai compatible.  
          **A** - Bas      **H** - Pause  
          **O** - Gauche      **SUPER BOMBE** - Appuyez sur le bouton  
          **P** - Droite      **FEU** pendant deux secondes.

**BARRE D'ESPACEMENT** - Feu

### Atari ST

Joueur 1: Manche à Balai 1      Joueur 2: Manche à Balai 2  
          **ALT** - Super Bombe      **CAPS** - Super Bombe  
          **P** - Pause      **ESC** - Quitter

A mesure que vous avancez, des caractéristiques supplémentaires apparaissent. Observez l'écran!

### CBM Amiga

Joueur 1: Manche à Balai 1      Joueur 2: Manche à Balai 2  
          **ALT** gauche - Super Bombe      **ALT** droite - Super Bombe  
          **P** - Pause      **ESC** - Quitter

A mesure que vous avancez, des caractéristiques supplémentaires apparaissent. Observez l'écran!

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. Tous droits réservés. Ce jeu a été fabriqué sur licence de Sega Enterprises Ltd., Japon; Crack Down™ et SEGA® (ou SEGA™) sont les marques déposées de SEGA ENTERPRISES LTD. Fabriqué et distribué par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Ce programme est sous copyright. Il est strictement interdit de le recopier, de le prêter ou de le revendre sous quelque forme que se soit.